QUIPU

VOLUMEN II No. 3 OCTUBRE 1986

INFORMACION SOBRE EL CLUB

La integración en la asociación QLave se hace por suscripción anual o semestral.

El C.E.I.U.Q.L. consta en el Registro Nacional de Asociaciones con el número 65210 y en el Registro Provincial de Zaragoza con el número 1742.

QLave publica mensualmente el boletín de los socios.

Más información sobre la asociación puede obtenerse desde la secretaría del Club.

Para ser miembro de QLave se requiere estar interesado por el ordenador personal Sinclair QL.

El Club mantiene una librería de software. Una lista de los programas existentes en la librería se publicará de vez en cuando para así ir actualizándola. Los programas que se quieran aportar o sacar de la librería se deben notificar aal encargado de la misma:

J. Luis FORNIES GONZALEZ. dirección:C/Andrés Piquer 14,5º D / 5005 ZARAGOZA

La Junta Directiva está formada por :

Presidente	Vicepresidente	Secretario	Tesorero
Serafín Olcoz	Fabio Licer Nasarre de Letosa	Javier Boira	Manuel Millán

La correspondencia debe enviarse a: QLave / Apartado de correos 403 / 50080 - ZARAGOZA.

CONTRIBUCIONES A QLave

Las contribuciones a QLave deben ser archivos de QUILL en cartuchos de Microdrive preferiblemente.Los cartuchos se devuelven a vuelta de correo.

Los programas cuya extensión no sea muy grande se incluirán en la revista, pero aquellos de gran extensión pasarán a formar parte de la librería.

Los programas que se envíen deben adjuntar una descripción de los mismos y de su funcionamiento.

==========

Se prohibe la reproducción total o parcial del contenido de este boletín.

QLave no se hace responsable del contenido de los artículos o comentarios que aparezcan firmados por sus correspondientes autores.

EDITORIAL

El pasado día 26 tuvo lugar la primera asamblea general extraordinaria con motivo de la elección demcrática de la Junta Directiva. A la misma asistió aproximadamente un 10 % del número de socios del C.E.I.U.Q.L., (cifra inferior incluso a la de socios residentes en Zaragoza). Lo que demuestra que la intención de vertebrar QLave en centros locales con una librería de software común y con un boletín común es la más indicada.

En la asamblea además se propuso dar a conocer lo más posible la existencia del club, atención socios: la mejor publicidad es vuestra referencia a conocidos usuarios del QL; aunque por supuesto se probará también la vía de la publicidad en diferentes medios de comunicación cuando el presupuesto lo permita ya que como podéis ver leyendo la comunicación del tesorero con las cuotas justo se consigue editar el boletín.

También se propuso la publicación de los socios pero se desestimó por favorecer ésta la desintegración del club y entonces lo que se propuso fué la urgente creación de centros locales. Atendiendo a esto último: **Los interesados en formar un centro un local que se pongan lo más rápidamente en contacto conmigo y se les notificará a él o a ellos y a los socios que residan creca de los mismos la información que precisen.**

En este sentido se va a celebrar una reunión el próximo día 17 a las 8 y media en el mismo lugar donde se convocó la asamblea extraordinaria con motivo de formar el Grupo de Zaragoza.

El boletín QLave lo llevará la junta directiva como hasta ahora y el grupo de Zaragoza tendrá la misma relevancia que cualquier otro de los que se formen. Cada grupo debería aportar una colaboración al boletín para que así éste contuviese mayor información, ya que no olvidemos que el cometido del boletín el de servir de medio de información y de comunicaión a los usuarios del QL.

Para que no todo sea refrencias a la asamblea puedo avanzar la confirmación por parte de Tony Tebby de que la red local QLAN del QLT soportará mayor número de máquinas y mayores distancias así como que se reducirán las overheads del trabajo de la net. Los protoclos serán totalmente compatibles con aquellos usados por el Toolkit II.

Serafín Olcoz

NOVEDADES

SPEM

S.P.E.M. DI MASOERO GUIDO
VIA PONCHIELLI 26/C - 10154 TORINO
TEL. (011) 85.65.19 - 954.09.51
C.F. MSRGDU42C20L219E
P.I. 02847440019

STUDIO PRODUZIONI ELETTRONICHE MASOERO
PROGETTI DI CIRCUITI ELETTRONICI
REALIZZAZIONE PROTOTIPI
INGEGNERIZZAZIONE PRODUZIONE
COLLAUDO PROGETTI
FORNITURA CIRCUITI STAMPATI

La forma de pago para pedidos inferiores a 300000 Lit es enviando el cheque o dinero directamente y para sumas superiores es mejor emplear el EUROCHEQUE.

Al precio indicado en Liras hay que añadirle 10000 liras fijas por gastos postales.

DIY up-grade KIT 512 Kb con RAM..... 122000 Lit

DIY up-grade PCB 640 Kb con RAM..... 182000 Lit

QL ROM para EPROM 27128..... 5900 Lit

QL ROM con EPROM 27128..... 12500 Lit

QL Floppy Disc 2x1 Mb con interface Kempston Like..... 720000 Lit

QL Floppy Disc 1x1 Mb con interface " " ..... 450000 Lit

Interface Disc SPEM..... 170000 Lit

Sistema a pilas para Reloj interno..... 20000 Lit
(Instrucciones en italiano)

QLROM con eprom programada sin manual ni cartucho..... 20000 Lit

Toolkit 2 + ICE (Una EPROM con Interruptor)..... 30000 Lit

LISTA DE PROGRAMAS

Programa	Editor	Tipo	Precio en Liras
S. Astrologia	DIGITAL P	ASTROLOGIA	35000
Cosmos	TALENT	ASTRONOMIA	20000
El Idolo de Oro	SOFTEAM	AVENTURA	30000
Mortville	PYRAMIDE	AVENTURA	30000
The Pawn	SINCLAIR	AVENTURA	20000
Blackjack	QUEST	CARTAS	15000
Briscola	SI&SA	CARTAS	15000
Poker		CARTAS	15000
Scopa	SI&SA	CARTAS	15000
V D Q		COMUNICACIONES	20000
Q Connect	TANDATA	COMUNICACIONES	15000
QL Terminal	SOFTEAM	COMUNICACIONES	25000
Decision Maker		GESTION	40000
Archiver	EIDERSOFT	GESTION	20000
Borsa ITALIA	G. PIANI	GESTION	40000
Borsa_File	G. PIANI	GESTION	20000
Cash Trader		GESTION	60000
Clienti	SPEM	GESTION	50000
Cuenta Corriente	JCE	GESTION	20000
Discojuego1(3.5")	VARI	JUEGO	50000
Discojuego5(3.5")	VARI	JUEGO	50000
Discojuego4(3.5")	VARI	JUEGO	50000
Discojuego2(3.5")	VARI	JUEGO	50000
Discojuego3(3.5")	VARI	JUEGO	50000
3D Slime	CAMPBELL	JUEGO	20000
BJ The Return	Eidersoft	JUEGO	20000
Blast Buggy		JUEGO	15000
Bounder	SINCLAIR	JUEGO	20000
Crazy Painter	MICRODEAL	JUEGO	15000
Dragonhold		JUEGO	15000
E.V.A.	WESTWAY	JUEGO	15000
Fictionary	SINCLAIR	JUEGO	20000
Fight in the D	GIGA SOFT	JUEGO	15000
Jabber		JUEGO	15000
Knight Flight	SINCLAIR	JUEGO	20000
Karate	Eidersoft	JUEGO	20000
Master Blast	COMPUGEN	JUEGO	15000

Meteor St	SINCLAIR	JUEGO	15000
Metropolis	MEDIC	JUEGO	15000
Muretto	GIBBONE	JUEGO	15000
Match Point	PSION	JUEGO	20000
Olimpiadi		JUEGO	15000
Pengi	GIGA SOFT	JUEGO	15000
Quazimodo	SHADOW	JUEGO	15000
Ouboids	A J S	JUEGO	20000
Scrabble	GENIUS	JUEGO	20000
Space Paranoid	SHADOW	JUEGO	15000
Spook	EIDERSOFT	JUEGO	20000
Super Arcadia	DIGITAL P.	JUEGO	20000
Vandeder	PYRAMID	JUEGO	20000
BJ 3D	EIDERSOFT	JUEGO	15000
Chess	PSION	JUEGO	20000
Othello 3D	SOFTEAM	JUEGO	15000
ArtICE	EIDERSOFT	GRAFICO	20000
C.A.D.	MC FAZEN	GRAFICO	20000
CAD PACK	DATALINK	GRAFICO	20000
Graphiql	TALENT	GRAFICO	35000
M_Paint	MEDIC	GRAFICO	20000
Qdraw	PSION	GRAFICO	20000
QL Paint	TALENT	GRAFICO	30000
QL Peintre	PYRAMIDE	GRAFICO	15000
TecniQL	TALENT	GRAFICO	25000
Mandelbrot	LABANTI	GRAFICO	20000
QL art 2	EIDERSOFT	GRAFICO	25000
Super Sprite	DIGITAL P.	GRAFICO	20000
A P L	MICRO APL	LENGUAJE	70000
BCPL	METACOMCO	LENGUAJE	30000
C_COMPIL	METACOMCO	LENGUAJE	90000
FORTRAN	PROSPERO	LENGUAJE	90000
FORTRAN	TDI	LENGUAJE	99900
PASCAL	METACOMCO	LENGUAJE	80000
QC	GTS	LENGUAJE	35000
Super Forth	DIGITAL P.	LENGUAJE	35000
Automi	LABANTI	MATEMATICAS	15000
Studio Funzion	LABANTI	MATEMATICAS	15000
Dieta		MEDICINA	15000
D-Day	WORKSHOP	SIMULACION	50000
Flight Simulat	MICRODEAL	SIMULACION	25000
Hyperdrive	ENGLISH	SIMULACION	20000

WROOM	PYRAMIDE	SIMULACION	20000
Assem. Workbenc	TALENT	UTILIDAD	30000
Assembler	METACOMCO	UTILIDAD	30000
Cartridge Doctor	TALENT	UTILIDAD	25000
DBF Recov	QL WORDS	UTILIDAD	20000
Eigen Trace	EIGEN	UTILIDAD	20000
GDECK	A.B.C.	UTILIDAD	15000
Gigabasic	A.B.C.	UTILIDAD	20000
I.C.E.	EIDERSOFT	UTILIDAD	40000
Monitor C1	COMPUTER ONE	UTILIDAD	20000
Nucleon	PYRAMIDE	UTILIDAD	30000
Plagio	SOFT SPEM	UTILIDAD	30000
Q MON 2	QJUMP	UTILIDAD	25000
QL_RAM_DISC	ENTERPRIS	UTILIDAD	20000
Q_CALC	PSIENTIFI	UTILIDAD	15000
Q_MON	QJUMP	UTILIDAD	25000
RAM DISC		UTILIDAD	20000
Soft Dump		UTILIDAD	20000
Supercharge	DIGITAL P.	UTILIDAD	35000
Super B	HISOFT	UTILIDAD	40000
Tascopy	TASMAN	UTILIDAD	20000
Toolkit 2	QJUMP	UTILIDAD	30000
Toolkit 2 (EPROM)	QJUMP	UTILIDAD	40000
Tasprint	TASMAN	UTILIDAD	25000
ToolICE	EIDERSOFT	UTILIDAD	20000
Xchange(Disco)	PSION	UTILIDAD	50000
Xchange	PSION	UTILIDAD	60000
QSPELL	EIDERSOFT	UTILIDAD	20000
TEST	SINCLAIR	VARIO	50000

==========

COMPWARE
57 REPTON DRIVE
HASLINGTON CREWE CW1 1SA
TEL:(0270) 582301

La forma de realizar los pedidos a Compware sigue siendo la que se publicó en números anteriores de QLave.

Nota; En la última comunicación de Compware se advirte a todos los socios que los distribuidores de productos cuya marca es SINCLAIR han dejado de distribuirlos y que por tanto las ofertas de Compware son válidas para estos productos mientras haya existencias.

Hardware

Sinclair QL (No Warranty)..... R139-00
Astracom 1000 auto answer/dial modem with software..... R198-00
Microvitec CUB 14" high res. colour monitor with cable and plynth... R289-00
Phillips Monocrome 12" monitor with cable: Green screen.... R109-00
(Tilt plynth for Phillips R9-99) Amber screen..... R114-99
512K Expanderam with through connector (for Cumana disc interface).. R125-00
Cumana disc interface..... R 89-00
SuperQboard with disc and printer interface, ROM utilities and RAM:
SuperQboard R135 / SuperQboard + 256K R214 / SuperQboard + 512K R249
3.5" 720K single drive (built in psu)..... R141-00
3.5" 720K dual drive (built in psu)..... R221-00
CP80 80 column dot matrix printer..... R225-00
Kaga Taxan Letter Qality Matrix printer..... R309-00
Daisy Step 2000 Daisywheel printer R279-00
3.5" floppy (DS/DD) unbranded 3M in library case.....(box of 10) R 29-00
3.5" Lockable disc storage box: For 40 discs R14, For 80 discs R18-00
Computer Cleaners (stop lock-ups): single mains plug (5A)..... R 14-00
trailing 4way power block (13A). R 24-00
4 microdrives in plastic wallet (as with QL)..... R 7-99
Microdrive storage box (holds 20 cartridges)..... R 5-99
QL serial cable. R15-00 Par. Printer cable (eg Medic, Sandy etc).... R 15-00
QL Centronics interface (includes all cables)..... R 38-00
QL ROM cartridge..... R 5-99

Business Software

Cash Trader.....R69-00 Entrepreneur.....R39-00
Projet Planner.....R39-00 Decision Maker.....R39-00

Software Languages &Utilities

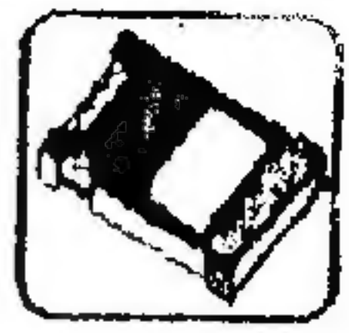
QL MDV Toolkit (Extensions)R9-99 Ql Assembly Lang MDV Toolkit.....R 29-99
Sinclair/Tony Tebby ToolkitR24-00Sinclair Technical Guide.....R 14-00
Care ROM Toolkit II.....R36-00Microdrive Copycat.....R 10-99
Supercharge(Basic Compiler)R59-00Computer One Assembler.....R 29-00
Computer One Pascal.....R29-00Adder QL Assembler.....R 34-00
Metacomco C.....R99-00Metacomco Assembler.....R 39-00
Boot128K.....R 5-99"1 to 1 Dump".....R 5-99
Sprite Designer.....R 9-00 RAM disc on microdrive.....R 14-95

Software Games

QL Backgammon.....R12-00 Hopper.....R 14-00

Hungry Harry.....R10-00 QL Caverns(Sinclair).....R 14-00

COMENTARIO DE PROGRAMAS



PROGRAMA: WEST

EDITOR: TALENT COMPUTER SYSTEMS

FECHA: 1984

Juego conversacional, presenta el inconveniente de estar sólo comercializado en versión inglesa. No obstante, el vocabulario ingles utilizado es limitado, y no se precisa mucho tiempo para familiarizarse con él. De hecho, el juego está conformado por una serie de mensajes que nos indican tanto nuestra situación en un imaginario pueblo del oeste americano, como las direcciones posibles a tomar. Ocasionalmente aparecen mensajes que nos advierten de un peligro (serpientes, bandidos, indios...), de una oportunidad o que nos proporcionan una información útil en un futuro próximo.

El jugador, encarnando a un representante de la ley, tiene como misión recuperar el botín que un grupo de bandidos ha escondido en un lugar desconocido del pueblo. Una vez recuperado ha de regresar a un lugar que ignoramos en un principio, pero que nos sera revelado al efectuar un "trabajo". El juego concluye una vez que hemos retornado a dicho punto finalizada nuestra misión, o bien cuando, cansados, lo abandonamos introduciendo el comando "stop".

Existe la posibilidad de salvaguardar los avances logrados en el juego grabándolos en un momento dado.

Cuando juguemos habremos de tener en cuenta dos conceptos: tiempo y espacio. Hay que hacer notar que las distancias varian fuera del pueblo: esto es, si nos introducimos en el desierto con un movimiento, tal vez necesitemos de varios para salir.

Dos son los tipos de objetos que hallaremos en el transcurso del juego: Unos poseen un valor intrínseco que se materializa en un aumento de nuestra puntuación al recogerlos, otros son aconsejables por su utilidad posterior (entre los primeros, el botín de los ladrones, joyas enterradas, una pepita de oro, una bolsa de dinero y un dolar de plata; entre los segundos: un revólver y su munición, una botella de nitroglicerina, cartuchos de dinamita, cerillas, pala, martillo, un fiel corcel ...). A estos objetos hay que añadir dos con un valor especial: la baraja y una botella de whisky. Si estamos en posesión de la baraja en el Saloon existe la posibilidad de que un bandido nos rete a una partida de black jack (la aceptaremos a menos que deseemos enfrentarnos en un duelo).

Al encontrar la botella se nos ofrece una amplia gama de posibilidades: podemos cogerla, disparar sobre ella o beberla con el consiguiente aumento de nuestra puntuación y nivel de alcoholemia.

Al sumar puntos en nuestro deambular por la aventura, iremos ascendiendo en el escalafón profesional (Sheriff, Marshal...).

Si por cualquier razón resultamos muertos en el transcurrir de la aventura, volveremos a iniciarla, si nos queda alguna de las tres "vidas" iniciales, en el punto inicial (al norte del pueblo). Los objetos que transportábamos permanecerán junto a nuestro cadáver.

Como ya hemos señalado antes, el vocabulario es limitado. La sintaxis se limita al empleo de un verbo, acompañado como máximo por un objeto directo o un complemento circunstancial de lugar si se trata de un movimiento.

En una misma frase, con un simple espacio de separación, pueden colocarse cuantas ordenes se quiera. Podemos movernos de tres maneras diferentes; corriendo, andando o cabalgando en nuestro fiel corcel (run, go, mount/dismount). Se indicará la dirección mediante el vocablo inglés que designe el punto cardinal al que nos dirigimos (north, south, east, west). La recolección de objetos se realiza permaneciendo en el mismo lugar en el que se hallen estos, y usando los comandos pertinentes (get, take).

Podemos desembarazarnos en cualquier momento del peso de un objeto (comando throw), disparar (comando fire), cavar (dig), saltar (jump), subir (up), bajar (down), beber (drink), examinar el contenido de un lugar (examine), limpiar (clean), cargar el revólver (load), encender (light), consultar las existencias (inventory), consultar nuestra puntuación (score), hacer una pausa (pause), leer (read), sentarnos (sit)...

El programa nunca miente, pero a veces omite información, así, no nos advierte del agujero existente frente a la pepita de oro, tampoco nos informa de ciertos mensajes existentes en las paredes.

Una advertencia: no toquen la pila de ataúdes.

Fabio Nasarre.
Javier Boira.

NOTIFICACIONES

En la asamblèa general extraordinaria del pasado dia 26, se tomáron los siguientes acuerdos:

En Zaragoza a 26 de Septiembre de 1986 a las 17'30h. se reùne en segunda convocatoria la asamblea general extraordinaria con un quorum de doce socios asistentes.

Como primer punto del orden del dia se lleva a cabo la votaciòn de la ùnica candidatura presentada a Junta Directiva, compuesta por:

Serafin Olcoz Yanguas como Presidente.
Fabio Licer Nasarre de Letosa Olivàn como Vicepresidente
Javier Boira Cuevas como Secretario.
Manuel Millàn como Tesorero.

Siendo aprobada por unanimidad.

A continuaciòn se pasa al segundo punto del orden del dia: lectura y aprobaciòn del estado de cuentas del periodo gestor del Club. Siendo aprobadas èstas por unanimidad.

A propuesta del presidente se nombran socios vitalicios a los cuatro socios fundadores.

Asimismo se toma en cuenta las sugerencias de los socios de fomentar la publicidad del Olave, quedando encargado de ello el Presidente D. Serafin Olcoz.

Sin màs asuntos por tratar, a las 19h. se levanta la sesiòn de la cual da fe la presente acta.

Zaragoza, 26 de Septiembre de 1986.

Una vez obtenido el visado de los estatutos y haber celebrado la primera asamblea general extraordinaria del club para elegir la Junta Directiva, ha llegado el momento de repasar lo hecho hasta ahora por la Junta Gestora en el aspecto económico.

En la asamblea se presentó el balance de cuentas de esta etapa, pero dado que no todos pudieron estar presentes en ella, presentamos un resumen de lo allí expuesto.

Las principal fuente de ingreso para "nuestras arcas" son las cuotas de los socios.Puesto que hemos atravesado la época fundacional del club, continuamente se han recibido inscripciones de nuevos socios. En el mes de julio también ha habido ingresos debido a las renovaciones de aquellos miembros que sólo se habían inscrito por un periodo de seis meses. La cuantía total de ingresos por este concepto ha sido de 223625 pts. Actualmente seguimos recibiendo peticiones de información para incorparse a nuestro club, por lo que es de suponer que habrá nuevas inscripciones que esperamos sufraguen los gastos hasta diciembre, fecha en que se renovarán las cuotas.

Los ingresos devenidos por las solicitudes de librería no aumentan sustancialmente nuestro dinero, pues el gasto de la adquisición de los microdrives y el envío al solicitante se lleva el importe del giro. En este apartado, las entradas totales han sido de 10500 pts.

Así mismo hay que contar con 15000 pts. de ingresos varios, como han sido las compras de microdrives vírgenes por parte de algún miembro, con los cuales, los ingresos totales hasta el día 31-9-1986 han sido de 249125 pts.

Terminando este tema, decir que al estar registrados con un número de asociación propio, tenemos la posibilidad de poseer una cuenta en un banco a nombre de QLave para así facilitar la gestión del club engeneral y la del tesorero en particular.

Por el hecho de ser un asociación de ámbito nacional, hemos abierto una cuenta en el BANCO CENTRAL, con el número 16439-80 .

A partir de ahora, cuando se tenga que abonar dinero (exceptuando las solicitudes de librería, que seguirán siendo por giro postal dirigido al encargado de la librería), habrá de dirigirse a una oficina de la citada entidad e ingresar el dinero en la cuenta de QLave.

El apartado de gastos es más amplio que él de ingresos.El principal coste que tiene QLave de momento es la edición del boletín.

Cada mes, una vez redactada, impresa y compuesta, hay que fotocopiar un ejemplar para cada socio, así como guardar algunos para los nuevos miembros que la soliciten. Después hay que comprar los sobres y sellos para enviarlas a cada socio (distribuidos por toda España).

Dentro de este capítulo también podemos incluir las reediciones de algún número que se han tenido que realizar para satisfacer a los que se han inscrito últimamente, así como las circulares enviadas,la correspondencia en general y la edición de los estatutos ya aprobados.

Las compras de cartuchos de microdrive se lleva otro sustancial bocado del capital. De momento no tenemos ninguno para poder atender todas las solicitudes de la librería, rogamos por tanto a los que han pedido programas y aún no han llegado, que no se preocupen, ya que en el momento en que se reciban los cartuchos encargados a Inglaterra, atenderemos los pedidos pendientes.

Un apartado de los gastos que tendría que aumentar es el dedicado a la difusión del club.

El haber publicado en revistas de informática general pequeños artículos sobre nuestra existencia y funcionamiento, y la atención a usuarios que solicitan información, es el resultado de esta gestión. Ahora que somos asociación legal, emprenderemos una nueva campaña informativa en revistas de informática y puede que en algún periódico nacional, en el intento de poder unir a todos los usuarios de QL de España.

La relación de gastos la completan ciertos costes menores, como la adquisición de un sello de caucho con el logotipo, alquiler del apartado de correos, papel y otro material de escritorio, necesario para la gestión del club.

El total de gastos ha sido de 233230 pts.

En resumén, actualmente (antes de salir este boletín), quedan en caja 15895 pts., que de momento habrán sido suficientes para que haya salido este número, y responder alguna petición de programas. En otras ocasiones, y momentàneamente, el club estuvo en 'números rojos', y prácticamente, ha habido de forma continua unas 45000 pts. en caja, pero debido a la publicación de los estatutos y adquisición de microdrives, ésta se ha visto mermada.

Manuel Millán

Tesorero

PREGUNTAS

Me interesaría que publicáseis en la revista las siguientes consultas:

1.- Desearía conocer alguna forma de detectar la longitud de ficheros grabados en microdrive (o en diskette), utilizando BASIC o algún programa en código máquina -preferiblemente, en forma de DATA-.

2.- Tengo una impresora Star-Powertype, que funciona con 135 columnas y papel máas ancho que el habitual. Como es difícil encontrar papel de ese ancho, intenté usar el comando WIDTH de Superbasic, pero no funciona. El uso de la impresora resulta imposible si se quieren listar programas. Me interesaría conocer la forma de solucionar este problema.

Víctor Varela Carid
ORENSE
(QLave n.119)

En el número 1 del volumen II de QLAVE se publicó una rutina que proporcionaba un directorio de un microdrive más completo que el del Superbasic, entre la información proporcionada por esta rutina está la longitud de un fichero o programa grabado en este medio.

Respecto a la impresora, es posible que ajustando los márgenes por software (en el manual debe ponerlo) se consiga el resultado deseado. De todas formas si algún socio puede dar más información al respecto, esperamos su colaboración.

QLave

==========

Les escribo esta carta para hacer algunas consultas sobre dudas que me han surgido, y para pedir algunos programas de la librería.

Preguntas:

1- En el programa de la sección de trucos del numero 1 del mes de Júlio, se explica que para hacerlo funcionar, después de haberlo cargado se llama a la rutina 'dcat' tecleando esta misma palabra.

Por más que lo intento, cargando el programa ya ensamblado con un exec, al teclear 'dcat', aparece el mensaje de error 'bad name'. También he observado que al cargar el programa, todas las instrucciones se ejecutan muy lentamente.

¿Cómo tengo que cargar el programa?, ¿Qué tengo que hacer para hacerlo correr? y ¿A qué se debe la lentitud del basic una vez cargado?.

2- Desearía conocer el sistema de introducir los nombres de los programas que están en el directorio dentro de cadenas alfanuméricas así como el nombre que se le puede asignar a cada microdrive.

Jordi Mateu.GERONA (QLave n.37)

El programa del numero uno del mes de Julio para sacar un directorio hay que ejecutarlo por medio del comando 'call', que llamará una rutina en código máquina que debe haber sido cargada previamente en un espacio de memoria reservado por medio del comando 'respr'. Así el proceso total sería:

```
a=respr(2048)
lbytes nombre_bin, a
call a
```

Siendo 'nombre_bin' el nombre del fichero que contiene el código ejecutable.

La lentitud, no sólo en la ejecución de los comandos, también en el editor del basic, es debida a que al ejecutar con 'exec' un programa del microdrive, el basic ha de compartir su tiempo con el asignado a este programa (job con prioridad 32), con lo que todas las operaciones en basic se hacen más lentas.

Para introducir el directorio en cadenas alfanuméricas se puede abrir un nuevo fichero en el microdrive y direccionar a él el directorio, leyéndolo posteriormente en cadenas alfanuméricas por medio de simples instrucciones 'input' al canal. Así, el proceso sería el siguiente:

```
open_n#3, mdv2_directorio
dir#3
close#3
```

y para leerlos posteriormente input#3, datos...

QLave

SUMARIO

1.- Portada

2.- Información sobre el club

3.- Editorial

4.- Novedades

9.- Comentario de Programas:
- WEST

11.- Notificaciones

14.- Preguntas

16.- Sumario